Par Xeloss86 pour FFDream.com

Bienvenue !

Merci d'avoir téléchargé ce mode d'emploi pour Psx Multi Converter sur FFDream.com, si vous l'avez télécharger ailleurs, veuillez prévenir le WebMaster de FFDream à l'adresse dark.shadow@ffdream.com ou l'auteur de ces lignes à xeloss86@hotmail.com .

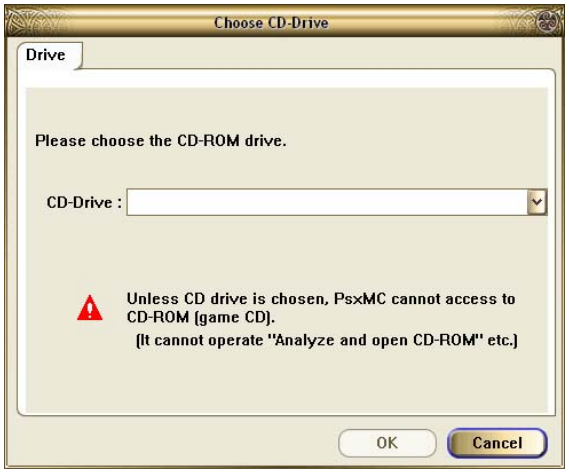
Le logiciel PsxMC vous permet d'extraire en toute simplicité des éléments multimédias (images, sons, musiques et vidéos) de jeux PlayStation, en conservant un grande qualité visuelle et sonore.

Ce mode d'emploi est destiné à vous guider dans l'utilisation de ce logiciel, à titre d'utilisateur avisé, mais ne détaille pas les fonctions vidéos avancées du logiciel, celles-ci étant réservées à des utilisateurs expérimentés, et concernant essentiellement l'utilisation de codecs. Vous pourrez trouver des informations complémentaires sur l'utilisation des codecs dans les fichiers d'aide accompagnant ceux-ci.

A présent place à la conversion !

I – Bien Démarrer

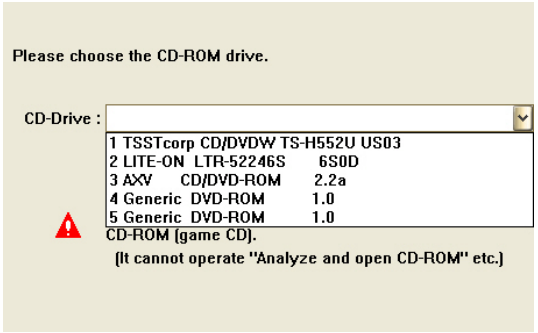
Lorsque vous lancez PsxMC pour la première fois, la fenêtre suivante apparaît :


Choose CD-Drive
Drive
Please choose the CD-ROM drive.
CD-Drive :
Unless CD drive is chosen, PsxMC cannot access to CD-ROM (game CD).
(It cannot operate "Analyze and open CD-ROM" etc.)
OK
Cancel

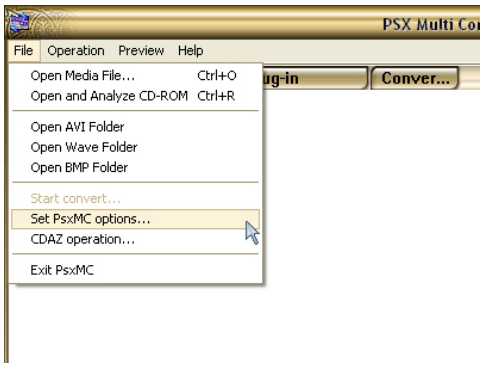
Cette fenêtre permet de sélectionner le lecteur qui lira les CD PlayStation dont vous voulez extraire les éléments multimédias.

Cette étape est indispensable dans l'utilisation de PsxMC, si l'annulez ou si vous sélectionnez le mauvais lecteur, vous devrez changer ce paramètre dans les options de PsxMC.

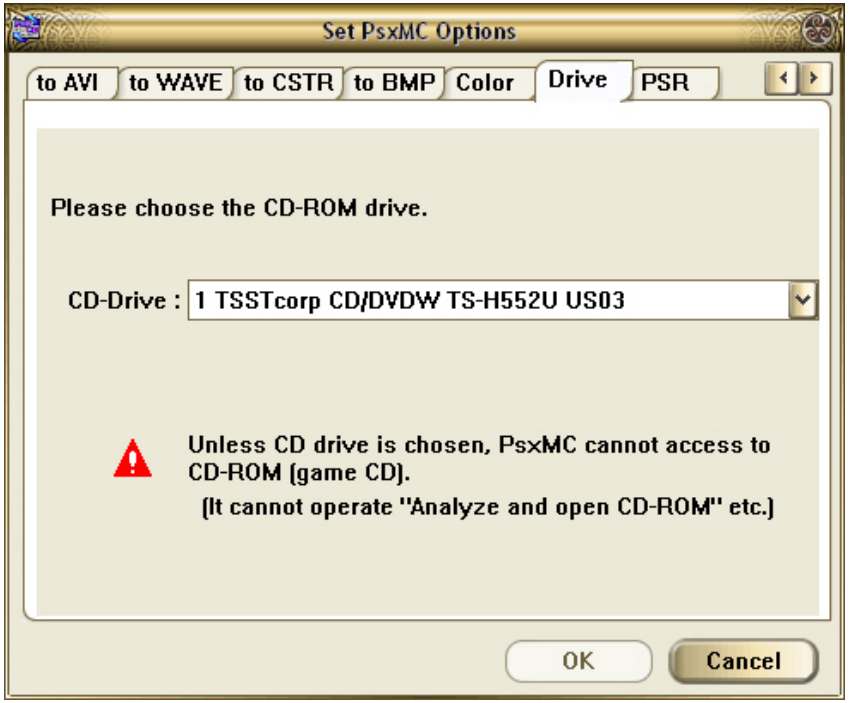
Sélectionnez le lecteur à utiliser dans la liste (elle contient tous les lecteurs de votre système susceptibles de lire un CD PS.


Please choose the CD-ROM drive.
CD-Drive :
1 TSSTcorp CD/DVDW TS-H552U US03
2 LITE-ON LTR-52246S 6S0D
3 AXV CD/DVD-ROM 2.2a
4 Generic DVD-ROM 1.0
5 Generic DVD-ROM 1.0
CD-ROM (game CD).
(It cannot operate "Analyze and open CD-ROM" etc.)

Si vous avez sauté cette étape ou si vous souhaitez changer le lecteur utilisé, allez dans les options de PsxMC.



Une fois le menu d'options affiché, cliquez sur l'onglet « Drive » pour faire apparaître à nouveau la fenêtre de sélection du lecteur CD.

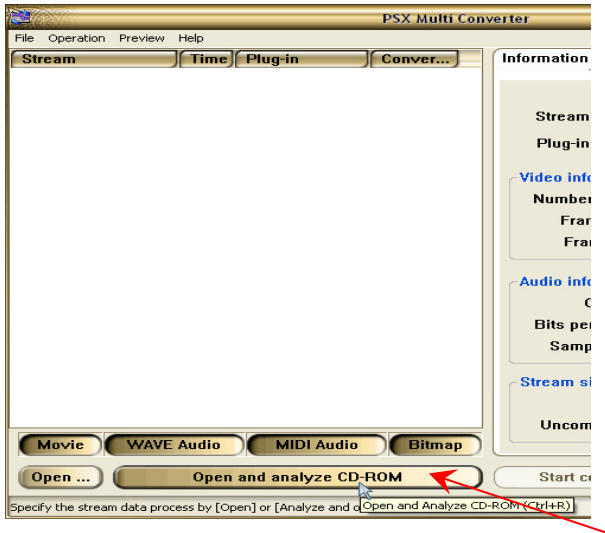


Vous n'avez plus qu'à choisir le lecteur et à cliquer sur OK pour continuer.

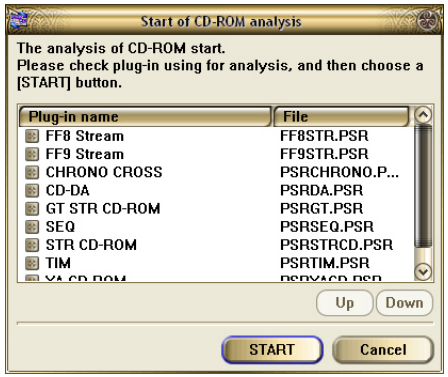
Maintenant c'est sûr, vous êtes fin prêts à utiliser PSX Multi Converter !!

II – L'analyse du CD PlayStation

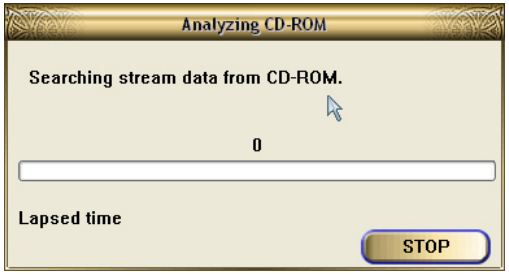
Une fois prêts à débuter, vous devez faire analyser le CD par le logiciel pour qu'il détecte les éléments audio et vidéos qu' il est capable de convertir. Pour cela, vous devez demander l'analyse en cliquant sur « Open & Analyse CD-Rom ».



Cette action vous mènes à la sélection des algorithmes de traitement à utiliser pour détecter les éléments multimédia, le plus simple consiste à les laisser tous activés pour ne pas risquer d'en laisser passer.

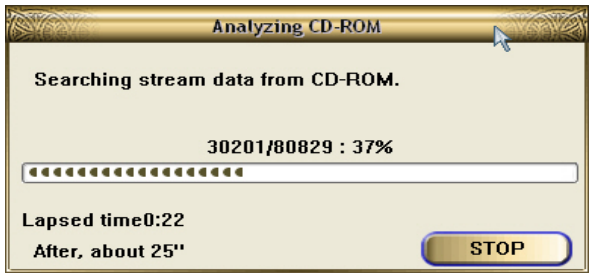


Il n'y a plus qu'à cliquer sur « START » pour débuter l'analyse.



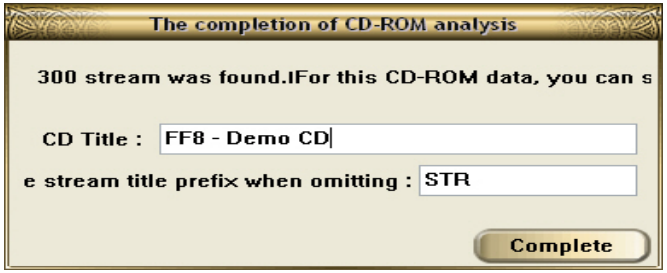
Celle-ci peut durer plus ou moins longtemps en fonction du nombre de pistes, de la puissance de votre PC ou encore de la complexité des éléments (ceux qui ont algorithme spécifiques sont bien entendu plus complexes)

La fenêtre d'analyse présente le nombre de secteurs du CD analysés sur le nombre total de secteurs, le pourcentage effectué, le temps écoulé et le temps estimé restant.



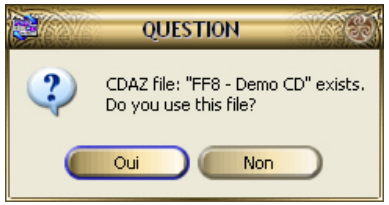
De même que sur la plupart des logiciels présentant un « temps restant estimé », celui-ci ne renseigne que rarement sur le temps restant de l'opération, aussi ne vous étonnez pas de le voir augmenter de temps à autre, ou encore de constater que cela fait maintenant une demi-heure que l'opération sera fini dans 5 minutes, et surveillez plutôt le pourcentage accompli.

Une fois l'analyse complétée, vous pouvez nommer le « modèle » du CD que vous venez d'analyser pour le sauvegarder et éviter ainsi d'analyser plusieurs fois le même CD.

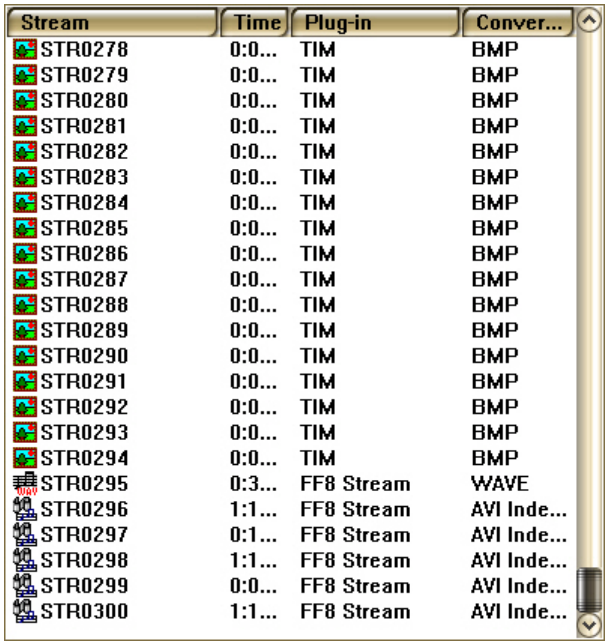

The completion of CD-ROM analysis
300 stream was found.IFor this CD-ROM data, you can s
CD Title : FF8 - Demo CD
e stream title prefix when omitting : STR
Complete

Après avoir choisi un nom pour votre modèle, cliquez sur « Complete ».

Notez que si vous souhaitez ré-analyser un CD, PsxMC vous annoncera que le modèle existe déjà, libre à vous d'accepter ou non de reprendre l'ancien modèle.

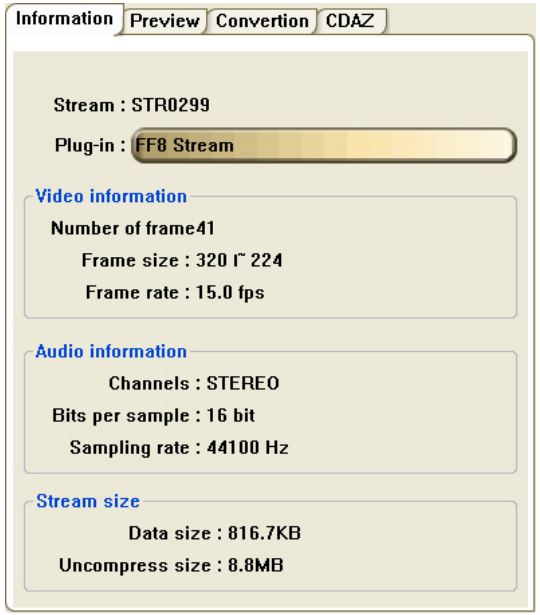


Vous revoilà donc à la fenêtre principale du logiciel, dont la partie gauche s'est enrichie de tous les éléments multimédias reconnus par PsxMC, classés par types.


Stream Time Plug-in Conver...
STR0278 0:0... TIM BMP
STR0279 0:0... TIM BMP
STR0280 0:0... TIM BMP
STR0281 0:0... TIM BMP
STR0282 0:0... TIM BMP
STR0283 0:0... TIM BMP
STR0284 0:0... TIM BMP
STR0285 0:0... TIM BMP
STR0286 0:0... TIM BMP
STR0287 0:0... TIM BMP
STR0288 0:0... TIM BMP
STR0289 0:0... TIM BMP
STR0290 0:0... TIM BMP
STR0291 0:0... TIM BMP
STR0292 0:0... TIM BMP
STR0293 0:0... TIM BMP
STR0294 0:0... TIM BMP
STR0295 0:3... FF8 Stream WAVE
STR0296 1:1... FF8 Stream AVI Inde...
STR0297 0:1... FF8 Stream AVI Inde...
STR0298 1:1... FF8 Stream AVI Inde...
STR0299 0:0... FF8 Stream AVI Inde...
STR0300 1:1... FF8 Stream AVI Inde...

III - La prévisualisation

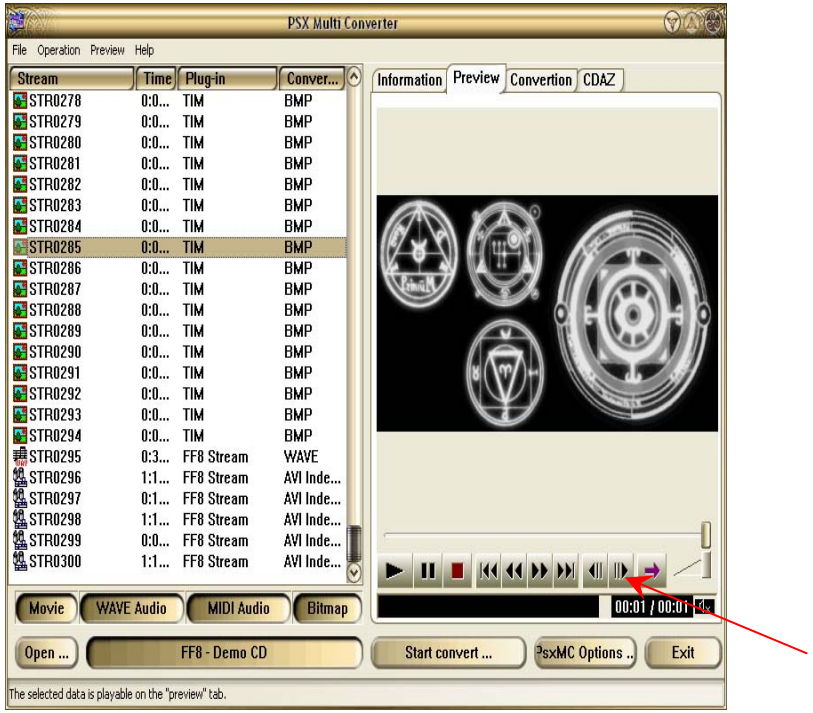
La liste des éléments multimédias reconnus par PsxMC vous permet de les sélectionner un à un pour obtenir des informations détaillées sur chacun d'entre eux.



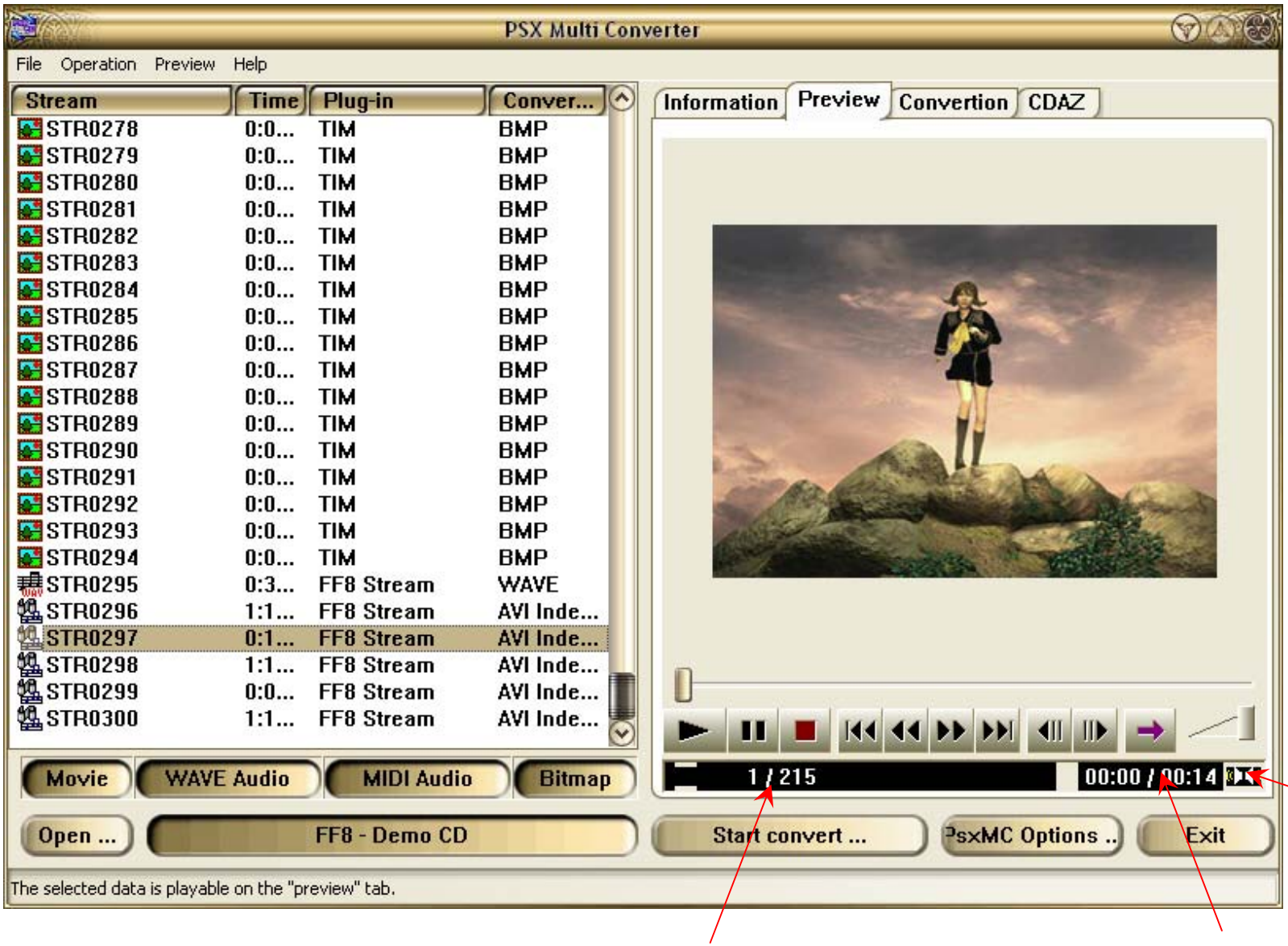
La quantité d'information disponibles dépend du type de l'élément sélectionné, une image ne disposera pas d'information audio…

L'onglet « Preview » vous donne un aperçu de l'élément sélectionné, quel que soit son type.

La prévisualisation des éléments audio et vidéos est assez avancée puisqu'elle permet de lire de façon très fluide les animations, et même de les passer en image par image !



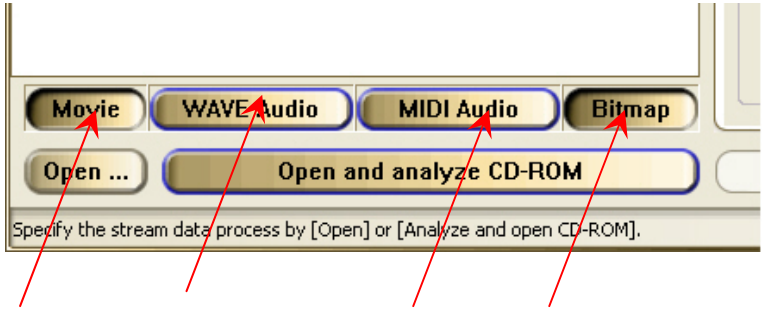
La fenêtre de prévisualisation donne pour l'élément choisi la durée, le nombre d'images et le mode audio (Mono, Stéréo ou aucun).


PSX Multi Converter
File Operation Preview Help
Stream Time Plug-in Conver...
STR0278 0:0... TIM BMP
STR0279 0:0... TIM BMP
STR0280 0:0... TIM BMP
STR0281 0:0... TIM BMP
STR0282 0:0... TIM BMP
STR0283 0:0... TIM BMP
STR0284 0:0... TIM BMP
STR0285 0:0... TIM BMP
STR0286 0:0... TIM BMP
STR0287 0:0... TIM BMP
STR0288 0:0... TIM BMP
STR0289 0:0... TIM BMP
STR0290 0:0... TIM BMP
STR0291 0:0... TIM BMP
STR0292 0:0... TIM BMP
STR0293 0:0... TIM BMP
STR0294 0:0... TIM BMP
STR0295 0:3... FF8 Stream WAVE
STR0296 1:1... FF8 Stream AVI Inde...
STR0297 0:1... FF8 Stream AVI Inde...
STR0298 1:1... FF8 Stream AVI Inde...
STR0299 0:0... FF8 Stream AVI Inde...
STR0300 1:1... FF8 Stream AVI Inde...
Information Preview Convertion CDAZ
1 / 215
00:00 / 00:14
Movie WAVE Audio MIDI Audio Bitmap
Open ... FF8 - Demo CD
Start convert ... PsxMC Options .. Exit
The selected data is playable on the "preview" tab.

IV - La conversion

L'onglet de conversion permet … de convertir (!) les éléments présents dans la liste de gauche de PsxMC, c'est-à-dire par défaut l'intégralité des éléments reconnus par le logiciel.

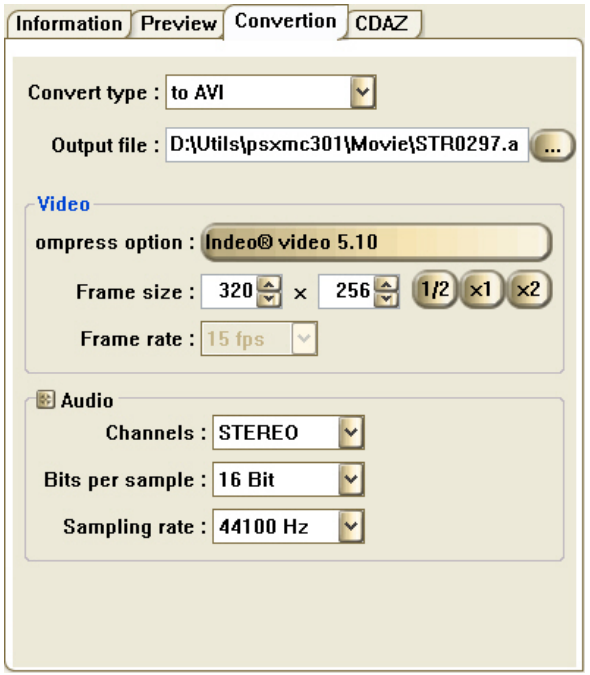
Il est possible de trier de façon sauvage les éléments en utilisant les boutons situés en bas à gauche de la fenêtre principale, représentant les différents types reconnus.



Il suffit d' « enclencher » les types que l'on veut voir (et donc convertir) et de « désenclencher » les autres.

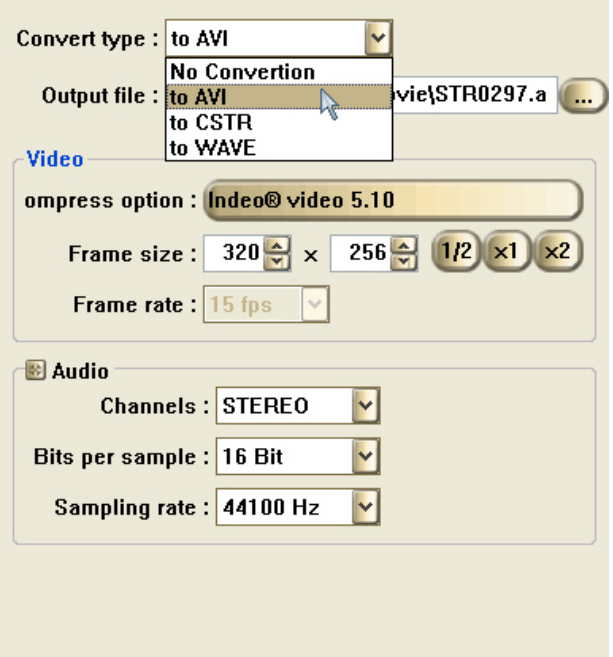
Dans cet exemple, seules les images et les vidéos seront converties.

De même que l'onglet d'information, l'onglet de conversion donne des options de conversion variant selon le type de l'élément sélectionné.



Nous prendrons l'exemple de la conversion d'un vidéo car il s'agit du type présentant le plus de paramètres, et donc le plus intéressant.

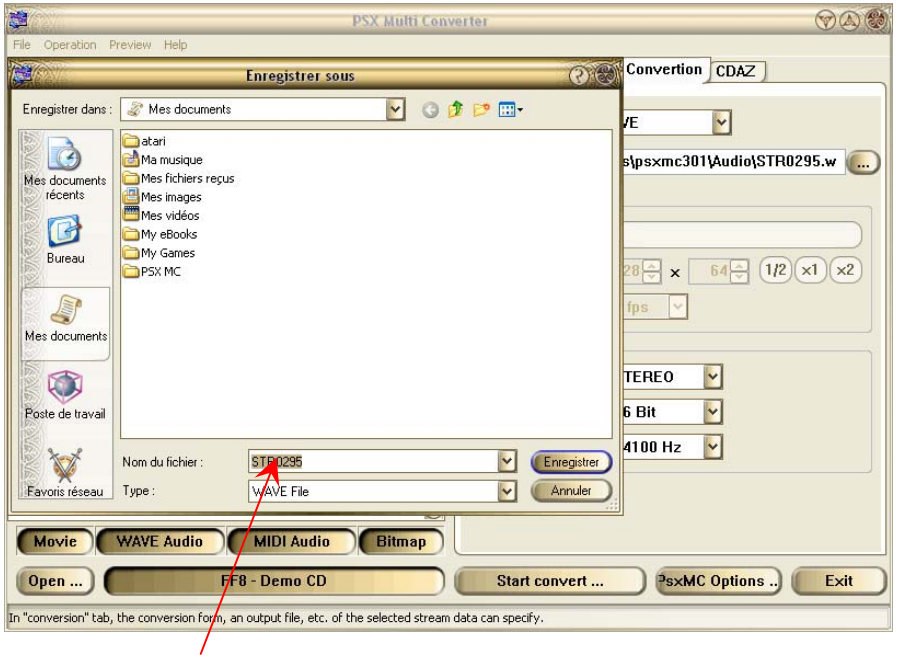
La première option concerne le type de fichier dans lequel vous désirez exporter l'élément converti.



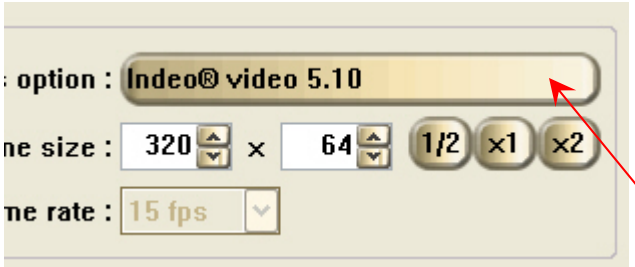
Bien évidemment, le type AVI est le plus indiqué pour une vidéo, le WAVE ne contenant que du son et le CSTR n'étant lisible que par très peu de logiciels.

En ce qui concerne les images et musiques, le choix est de toute façon restreint, respectivement à BMP pour les images, WAVE pour les sons wav et MIDI pour les musiques midi… logique !!

La seconde option de conversion disponible est le chemin de fichier d'export (ou « Output file »). Il s'agit de l'endroit ou vous désirez sauvegarder l'élément sélectionné. Vous pouvez entrer le chemin « à la main » ou cliquer sur « … » pour le choisir directement par une fenêtre, vous devrez dans les deux cas le nom du fichier final.



Dans le cas d'une vidéo, vous pouvez choisir le codec utilisé pour l'encodage du fichier final.



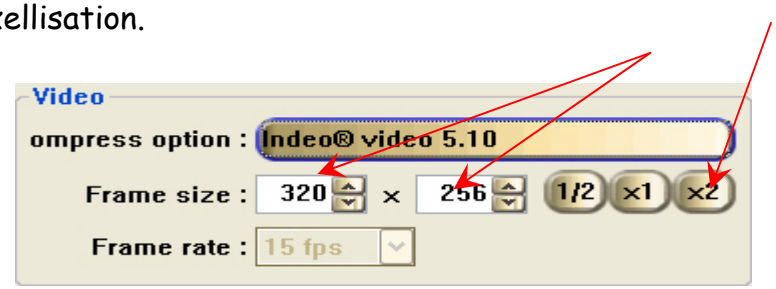
En cliquant sur ce bouton vous faîtes apparaître la liste des codecs disponibles sur votre système, plus quelques codecs par défaut de PsxMC et l'option « Trames Complètes ».

Vous choisissez dans la liste le codec désiré. Le codec Indeo Vidéo 5.10 est le plus indiqué si vous voulez faire un bon compromis taille/qualité, et spécialement si vous souhaitez retoucher les vidéos (montage etc.). L'option « Trames complètes » permet de ne pas traiter l'image, et donc d'avoir une qualité parfaite, cependant vos vidéos atteindront TRES rapidement des tailles gigantesques…

Certains codecs permettent de choisir une qualité générale sur 100, le choix de ce réglage vous est libre selon la place que vous êtes prêts à laisser à vos vidéos (une meilleure qualité = une plus grosse vidéo).

Les options de configuration des codecs sont disponibles mais il n'est cependant pas conseillé de les modifier à moins de savoir ce que vous faîtes, ce qui n'est sans doute pas le cas si vous avez besoin de ce mode d'emploi… à vous de voir.

Vous pouvez à présent régler la taille d'exportation de votre vidéo ou image, en choisissant de multiplier la taille initiale par 1, ½ ou 2, ou en indiquant la taille d'image désirée (déconseillé car vous risquez de perdre les proportions de celle-ci). Un doublage de la taille d'image est souvent utile pour obtenir une vidéo agréable, car cela n'accentue pas (ou très peu) la pixellisation.



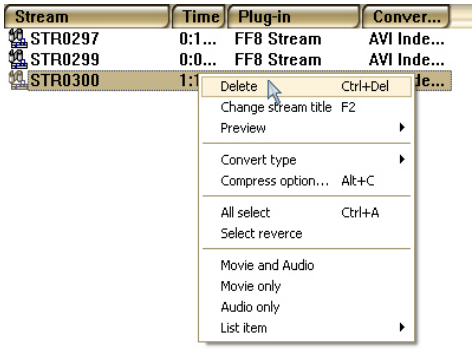
Certaines vidéos vous permettront de modifier le nombre d'images par secondes (« Frame Rate »), encore une fois, à ne modifier que si vous êtes sûr de ce que vous faîtes (mais amusant pour regarder une vidéo au ralenti…).

Vous pouvez à présent modifier les options audio de votre vidéo/son/musique. Le mieux reste ici aussi de garder les réglages tels quels pour un son fidèle à la version PS, mais comme d'habitude, rien ne vous empêche de choisir une fréquence différente pour pouvoir retoucher le son.

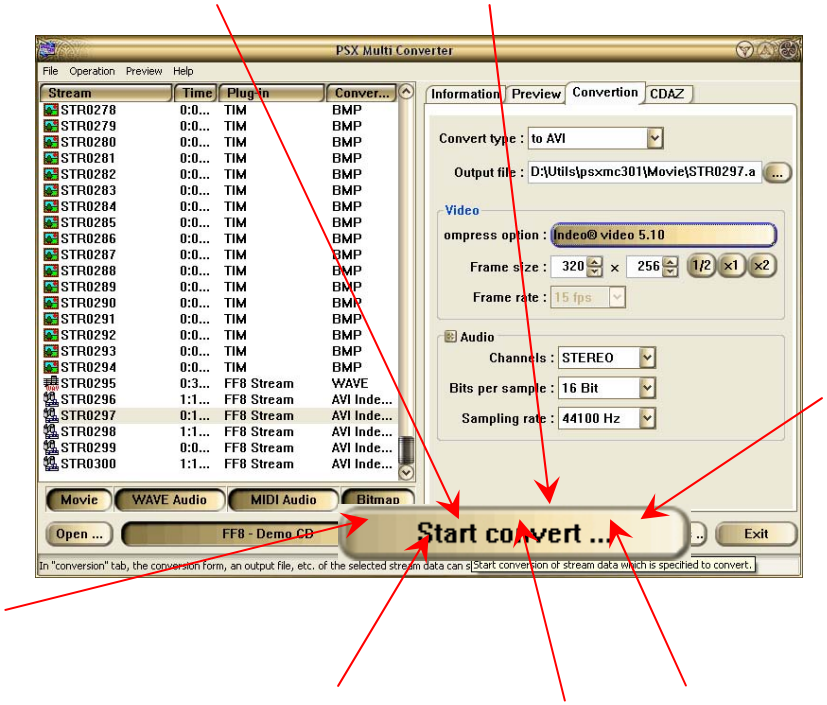
Il est également possible de supprimer purement et simplement le son d'un vidéo en décochant le bouton situé à côté de « Audio ».

N'oubliez pas qu'il est nécessaire de modifier les options de conversion pour CHAQUE élément à convertir, sans quoi vous aurez des surprises.

Vous pouvez choisir « subtilement » les éléments à convertir en supprimant (un à un là encore) ceux que vous ne voulez pas.



Vous êtes à présent fins prêts et pouvez lancer la conversion.

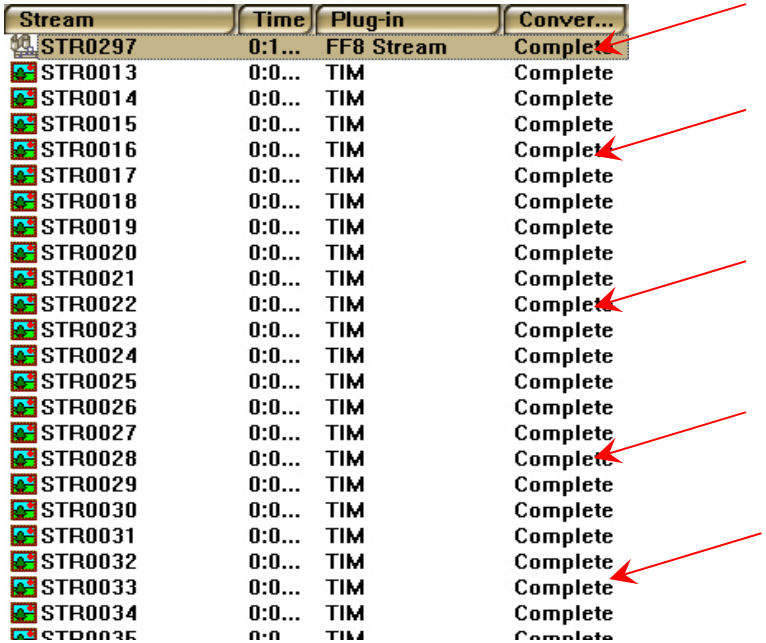


La fenêtre de conversion présente fichier par fichier le nom de l'élément en conversion, le nom du fichier d'exportation, le pourcentage d'avancement du fichier en cours, le nombre d'élément traités sur le nombre total à traiter. Le temps écoulé est généralement juste, contrairement au temps restant.

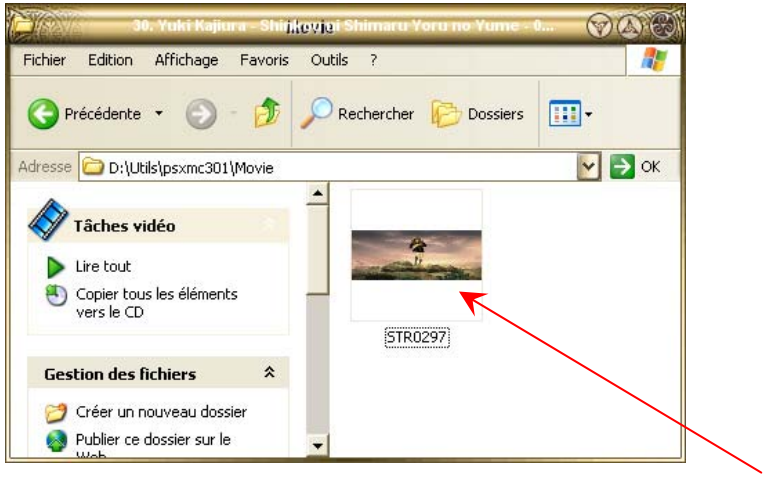
Les boutons de priorité « Lowest » et « Highest » définissent la priorité du processus de conversion sur le reste du système. Ne soyez pas trop prompt à cliquer sur « Highest » car cela peut ralentir considérablement votre machine.

Enfin vous pouvez stopper la conversion à tout moment en cliquant sur « STOP » (bah oui).

A la fin de la conversion, vous revenez à la fenêtre principale. Les types des éléments de la liste de gauche ont laissé place à l'état de conversion, à savoir « error », en cas d'erreur ou d'arrêt par l'utilisateur, ou « complete » si tout s'est bien passé.



Vous pouvez maintenant retrouver vos fichiers dans le chemin indiqué au logiciel, prêts à être consultés ou retouchés.



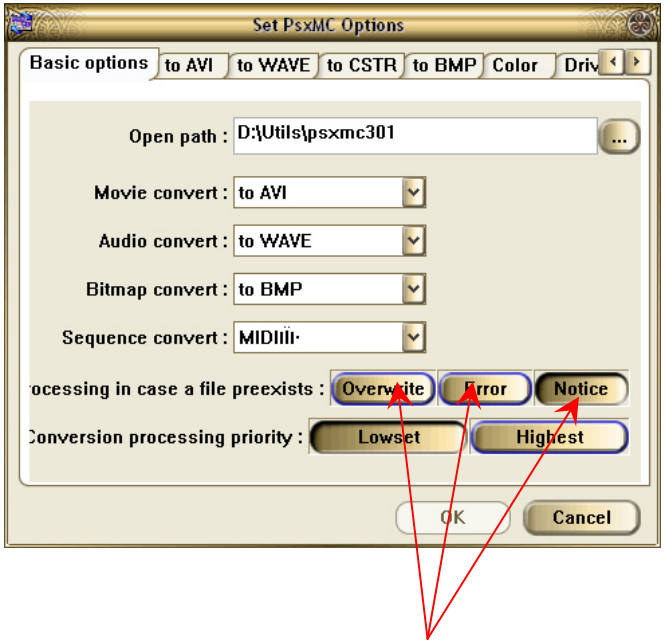
V – Les options de PsxMC

Évidemment, il n'est pas très pratique de modifier un à un les chemins d'exportation ou les codecs à utiliser pour la conversion de éléments multimédias PS.

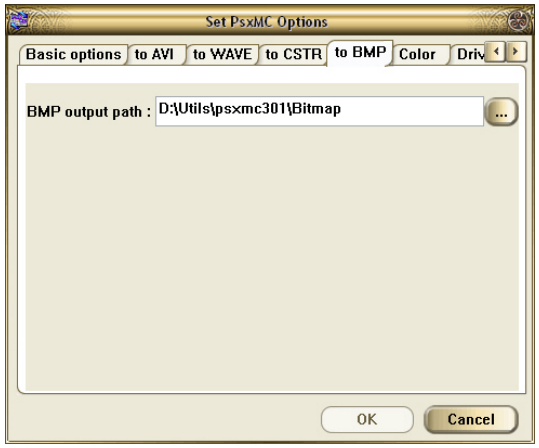
C'est pourquoi PsxMC met à votre disposition des options modifiant les réglages par défaut de la conversion. Pour accéder à ces réglages, cliquez sur « PsxMC Options »

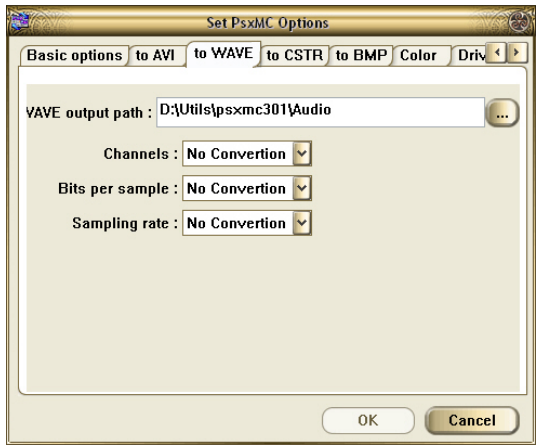
Les options basiques permettent de définir un chemin de sauvegarde unique pour tous les fichiers ainsi que les types des fichiers d'exportation par défaut.

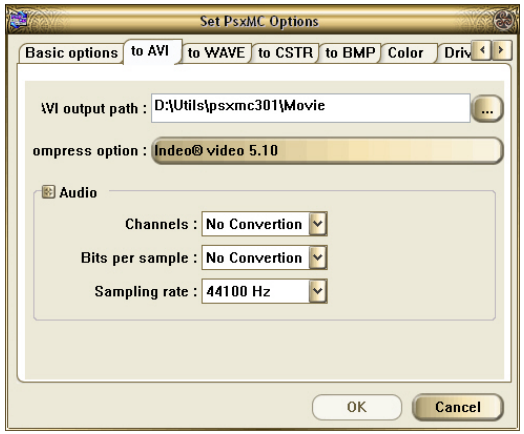
Cet onglet présent surtout une fonction que vous ne retrouvez pas ailleurs, c'est-à-dire la comportement en cas de conflits de noms de fichiers. Vous pouvez choisir d'écraser automatiquement un fichier déjà existant, d'afficher une erreur ou de demander à chaque fois l'action à réaliser. Cela dépend avant tout de votre façon d'utiliser le logiciel, il n'y a pas de « bon » réglage.



Ensuite, les onglets « to AVI », « to WAVE », « to CSTR » et « to BMP » permettent de paramétrer le comportement du logiciel (choix de codec etc.) pour chaque type de fichier, ainsi que des chemins d'exportation différents selon le type.

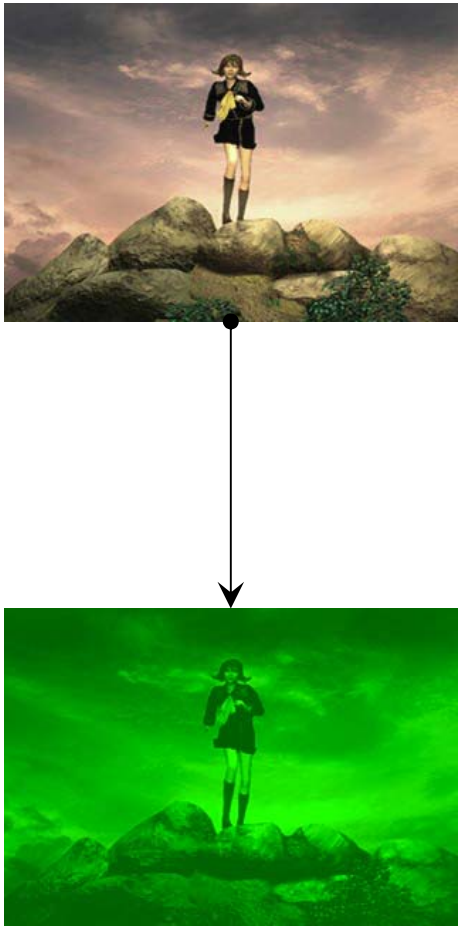






Enfin, l'onglet « Color » permet de modifier les paramètres de couleurs et de luminosité de images et vidéos, afin de les traiter avant leur conversion.

Cela vous permettra de faire ressortir une image trop sombre ou bien de colorer tout simplement une image.



Voilà j'espère que ce mode d'emploi vous aidera à utiliser Psx Multi Converter comme vous le souhaitez.

Merci à vous et à bien tôt sur FFDream.com

Texte, captures et réalisation par Xeloss86 pour FFDream.com